



Testes e otimizações do projeto multiplayer

Todo jogo multiplayer, independente para qual plataforma onde o jogo irá funcionar, este irá precisar de um servidor multiplayer, e se caso for um projeto de um jogo grande, vários servidores serão necessários. Por se tratar de jogos multiplayers, nesses casos todos eles precisarão de servidores.

É importante que configurações e testes sejam feitos não somente nos jogos dentro da engine, mas também na estrutura de servidores para que o seu jogo não trave, e tão somente o servidor não dê nenhum tipo de problema. É essencial que vários testes sejam feitos em todos os servidores, independente do tipo de serviço e do tipo de aplicativo que vai ser instalado e configurado no referido servidor do seu jogo.

No caso de produtos/jogos multiplayers é importante dar atenção tanto para os servidores, independente se são servidores privados locais ou se são servidores na nuvem e no link da internet em que estes servidores são esperados.

É de extrema importância, ter mais de um link de internet ligado aos servidores do seu jogo, recurso não qual motivação de redundância de link, ou seja, em caso de acontecer alguma instabilidade ou falta de serviço de sinal de internet ou outro link entra em ação substituindo assim o outro link até que ele tenha o seu problema resolvido. Outra situação que faz com que tenhamos vários links de internet é no caso de termos muitos acessos a jogos, que na verdade o acesso é direto ao servidor dos jogos.



Além de cuidarmos e darmos toda atenção a infraestrutura tecnológica dos servidores de jogos, é muito importante que o profissional dê atençã seu aperfeiçoamento assim como ao seu portfólio profissional. A indústria de jogos é exigente! Sendo assim, seja você que está para entrar no mercado de trabalho ou para você que já se sente inserido neste mercado, manter o portfólio atualizado é essencial. Na indústria de jogos, todos os profissionais devem manter seus portfólios com os projetos em que já participaram atualizados. Documente, salve, guarde, registre tudo o que já fizestes em projetos de jogos. O seu portfólio é a sua maior comprovação profissional.

A criativa indústria de jogos, ela é muito exigente, então seja no ponto de vista de conhecimento técnico, na parte de portfólios e experiências, e dentro do próprio processo de trabalho de criação de um jogo, todos os elementos do produto/jogo devem ser otimiza de uma forma em que o produto seja desenvolvido com toda a qualidade possível dentro do cronograma de desenvolvimento do projeto.

Tanto o na faze conceitual do projeto do game, passando pelas etapas de desenvolvimento e de validações e testes, tudo precisa muito ser testado e validado.

Não somente no ponto de vista de estrutura de servidores, na parte de programação gráfica das engines, e na parte das modelagens e designers na parte de cenários, personagens e demais ativos do jogo, em todos esses elementos e partes que compõe o projeto de um gamer do produto, todos os elementos devem ser testados e validados, etapa por etapa a fim de se evitar que tenham vários bugs de uma só vez lá na etapa final do projeto do jogo.

Como boa prática, o que se indica dentro das normas e metodologias de desenvolvimento é que os testes são feitos por etapas, de uma forma que não se acumulam nem testes e nem problemas durante o desenvolvimento do jogo.

Dentro de o processo de criação de um produto/jogo tudo precisa ser otimizado, tanto no ponto de vista com relação as datas e as entreg[illegible]ssim como otimizações dentro das gavetas das entregas que vão do concept art, design, modelagens sendo elas 3d, 2,5 d ou até em 4k, e é claro na parte dos códigos e scripts na parte de programação assim como toda a arquitetura de nuvem, servidores, banco de dados, inteligência artificial e até big data caso o jogo utilize alguns desses recursos citados .

Agora caro aluno, você já sabe sobre como fazer testes e otimizações, vamos as atividades complementares relacionadas a estas matérias.
Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula, assista ao vídeo “Como fazer os testes no processo de criação de um jogo” do canal Produção de Jogos.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Sb56ymc_h10

Para se aprofundar no assunto desta aula, assista ao vídeo “Level Design e Testes em games” do canal Game Developer.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Iz9MGpoiJHY

Referência Bibliográfica

Autor: Itaúna, Álvaro. Livro: Desenvolvimento Jogos: Praticando do básico ao avançado



- Edição:1 - Editora: Independentemente

Ir para exercício